

TFG

**ARTEMANÍACOS.
RETRATO GENERACIONAL**

**Presentado por Víctor Sanchis Palau
Tutor: Francisco De la Torre**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2015-2016**



**UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

En esta memoria presentamos nuestro proyecto final de grado de tipología práctica. Este proyecto consiste en una aproximación al retrato de mis compañeros de promoción a través de la realización de una serie de producciones artísticas basadas en la experimentación de las técnicas digitales, así como la búsqueda de las posibilidades y límites del retrato relacionado con el diseño, partiendo de los conocimientos adquiridos durante el periodo formativo.

Este retrato generacional es una apuesta por los compañeros que consideramos candidatos a formar parte de los nuevos artistas en el panorama emergente del arte. Junto a ellos, formo parte de una de las primeras promociones de graduados nativos digitales que hemos sido formados desde la interdisciplinariedad.

Palabras clave: retrato, Identidad, generación, interdisciplinariedad, Photoshop, pintura digital.

SUMMARY

In this report we present our final project degree of practical type. This project is an approach to the portrait of my classmates by performing a series of artistic productions based on experimentation of digital techniques, as well as the search for the possibilities and limits portrait related to the design, building of the knowledge acquired during the training period.

This generational portrait is a commitment to colleagues who consider candidates to join the new artists in the pop art scene. With them, I am part of one of the first digital natives promotions graduates who have been trained since interdisciplinarity.

Keywords: portrait, identity, generation, interdisciplinarity, Photoshop, digital painting.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por su apoyo incondicional.

A mis compañeros de promoción, por estos 4 años.

ÍNDICE

| | |
|-------------------------------------|----|
| 1. Introducción | 6 |
| 2. Objetivos y metodología | 6 |
| 3. Desarrollo del proyecto | 8 |
| 3.1 Marco conceptual | 8 |
| 3.1.1 Retrato del artista emergente | 8 |
| 3.1.2 Identidad colectiva | 9 |
| 3.1.3 Generación nativa digital | 10 |
| 3.1.4 Hacia una pintura digital | 12 |
| 3.2 Referentes | 13 |
| 3.2.1 Gerhard Richter | 13 |
| 3.2.2 Juan Francisco Casas | 14 |
| 3.2.3 Gabriel Moreno | 15 |
| 3.2.4 David Despau | 16 |
| 3.3 Producción de la obra | 17 |
| 4. Conclusiones | 32 |
| 5. Bibliografía | 33 |
| 6. Índice de imágenes | 34 |

1. INTRODUCCIÓN

Este proyecto surge del interés personal, nacido en los últimos años, por la realización de retratos como un medio de representación de los individuos en el tiempo. En esta ocasión, de la generación / promoción de estudiantes con la que comencé el grado en Bellas Artes, en el año 2012. En base a este propósito, se ha llevado a cabo un proceso en el que se ha realizado una serie de retratos digitales mediante el uso de tableta gráfica y el programa de edición de Adobe Photoshop.

Además, en la base que ha conformado nuestra motivación inicial, se desarrolla una inquietud que nace en la infancia, por los temas relacionados con el diseño gráfico y la ilustración. Que con los años se ha incrementado hasta convertirse en una de nuestras pasiones. Un interés que se ha tratado de introducir en la medida de lo posible, dentro de esta obra, en un intento de trascender en cierto modo la idea de retrato tradicional o convencional, y así poder fusionar diversos ámbitos dentro del mundo del arte.

Entre las claves del proyecto que hemos realizado, se encuentran varios conceptos como: la identidad, el retrato y la interdisciplinariedad. Haciendo referencia a una generación que podría denominarse *nativa digital* puesto que desde su nacimiento han vivido bajo la influencia de la tecnología y los medios digitales.

Para este proyecto, se ha realizado la producción de siete piezas digitales, con la idea de poder ampliarla en un futuro a quince retratos.

2.OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos que se pretenden conseguir en este proyecto son:

Integrar y desarrollar conocimientos adquiridos durante el período formativo del Grado de Bellas Artes.

Realizar un retrato generacional.

Representar fotografías a través del medio digital.

Experimentar en la técnica de la pintura digital.

Investigar sobre el concepto de artistas emergentes en relación a una generación.

Para poder llevar a cabo todos los objetivos mencionados anteriormente con éxito, es necesario el empleo de una cierta metodología.

En primer lugar, era necesaria una buena gestión del tiempo para poder llevar a cabo este proyecto. En este caso, se comenzó en marzo de 2016. Una vez planificado el trabajo, se planteó todo lo que se quería narrar y representar dentro de este trabajo.

El planteamiento principal de este proyecto consiste en la representación, a través del retrato, de una generación de artistas emergentes dentro de la Facultad de Bellas Artes de Valencia.

El primer problema surgió al decidir en quienes iban a ser la personas retratadas dentro de este proyecto. Por ello, se comenzó a investigar sobre los miembros pertenecientes a esta promoción, y su trayectoria artística para realizar una selección por la que apostábamos o considerábamos que iban a ser candidatos a formar parte de los nuevos artistas emergentes dentro del mundo del arte. Una vez realizada esta selección, se propuso representar a 7 de esos 15 elegidos, con la idea de que en un futuro, se lleguen a representar los 15 miembros seleccionados. Estos 7 primeros retratados son: Alfonso Gavilán, Sergio Alizadeh, Carlos Royal, María Dolz, María José Candela, Ricardo Díaz y Víctor Sanchis.

En este primer planteamiento, pensamos que lo mejor era hacer un retrato colectivo de varios individuos dentro de un mismo formato. El problema se centraba en la búsqueda de que método podía ser el más apropiado para representar a este gran número de gente.

Tras recopilar diferente información e indagar sobre que artistas habían tratado sobre el tema de la generación en sus obras, decidimos que la obra realizada por Gerhard Richter (*48 retratos*, 1972) era una de las que más se asemejaba a la idea de la que habíamos partido en un principio, y por lo tanto, se realizarían los retratos de manera separada pero con una visión de conjunto.

Por otra parte, la cuestión de que técnica sería la más correcta a la hora de realizar esta obra fue otro punto importante a tener en cuenta. Finalmente decidimos que la pintura digital sería la más apropiada para representar a esta generación *nativa digital*. Es por esto mismo que decidimos que cada retratado realizase su propio autorretrato fotográfico para así participar en cierta forma en nuestro proyecto y en la idea de lo digital.

Otro de los objetivos que se propuso dentro de la estética que queríamos que tuviesen los retratos, era que estuviesen muy ligados al diseño y la ilustración. Por ello, fue necesario buscar unos referentes que estuviesen enmarcados dentro del diseño y la ilustración y tratasen el retrato realista dentro de sus obras.

Después de realizar la búsqueda sobre varios referentes, pensamos que los que más nos podían aportar eran David Despau y Gabriel Moreno, artistas de notable influencia en el ámbito profesional y con una estética muy parecida a la idea que llevábamos planteada. También se pensó en la realización de los retratos en blanco y negro como una manera de relacionar este proyecto con los primeros grabados y obras dentro del dibujo que siempre fueron en blanco y negro.

3.DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 MARCO CONCEPTUAL

3.1.1 El retrato del artista emergente

Dentro del campo pictórico, podríamos definir el retrato como la representación de un sujeto. Históricamente se suele relacionar el término retrato con las obras que fueron realizadas entre los siglos XV y XIX, es decir, con lo que conocemos como retrato tradicional. A partir del siglo XX muchos de los retratos ya serán concebidos desde una visión más conceptual, menos preocupados por representar al sujeto de una manera objetiva en cuanto a apariencia se refiere, sino adentrándose en su persona de un modo más subjetivo.

El ser humano desde la antigüedad siempre ha tenido la necesidad de registrar en cierta manera su modo de vida, de mostrar sus rostros y los de la gente que les rodeaba para así poder dejar constancia de su existencia y formar parte de la historia.

Como explica Rosa Martínez Artero en su libro¹ *“la historia del retrato se ha encargado de dar coherencia, es decir, fechas y nombres a todo esto, en un texto verosímil acorde a una supuesta linealidad lógico-cronológica y a una secuencia de identificación de los sujetos.*

Martínez Artero, hace referencia a una cita de Thomas Bernhard, en la que el autor explica que *“El retrato, como relato visual, es desde el principio una imagen-documento, eco de un suceso originario que fija una existencia, huella del interés del ser humano por saber la historia de cada cara”*².

Es por ello que el retrato ha logrado sobrevivir a todas las épocas de la historia del arte. Debido, en gran medida, a que este género es una de las actividades artísticas con más presencia a lo largo del tiempo, sobretodo, a causa del afán o necesidad que tiene la humanidad de manera impulsiva de representar su propia imagen. En este sentido, el retrato es concebido como un símbolo de identidad visual, como un reflejo de nosotros mismos.

En lo relacionado a este proyecto, el retrato se realiza con la idea de poder representar a una generación de estudiantes que finalizan sus estudios este curso en el grado en Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia, y pasará a formar parte de la emergencia artística.

El término de artista emergente se emplea para denominar a los artistas que comienzan su carrera profesional, jóvenes de entre 18 y 35 años de edad, con escasa

¹ Martínez Artero, R. *El retrato: del sujeto en el retrato*. Montesinos, Mataró, 2004. p. 23

² Bernhard, T. *Maestros Antiguos*. , Alianza Tres, Madrid, 1990, p. 42.

trayectoria en el campo laboral artístico y que generalmente no cuentan con ningún vínculo sólido para la comercialización y exhibición de su obra artística.

La edad en sí, no representa una definición del estado de la obra, ya que puede estar en sus inicios y representar un lenguaje o estado consolidado en la madurez.

Es por esto que el trabajo de los artistas emergentes de cualquier sector merece ser observado, porque es ahí donde se construye el arte que representará un tiempo, el tiempo en el que vivimos.

Un fenómeno que eclosionó con la *young british* en la década de los años 1990.³ Cada vez son más los apoyos que reciben estos artistas mediante becas, subvenciones y concursos, lo que contribuye a posicionarse dentro del mundo del arte.

3.1.2 Identidad colectiva

Las primeras reflexiones que nos planteamos al citar el término identidad, son preguntas como ¿Quién eres? ¿Qué te hace distinto a lo demás? ¿Qué te hace único como persona?

Según la RAE, se conoce al término identidad como un *“conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.”*

Aunque muchos de los rasgos que conforman la identidad son hereditarios, o surgen en nosotros de manera innata, el entorno ejerce una gran influencia en la conformación identidad de cada persona. Es decir, las personas en cierta manera construimos nuestra identidad dependiendo de una serie de factores como pueden ser nuestros recuerdos, nuestro sexo, la nacionalidad de la que provenimos, nuestra edad o las personas con las que nos relacionamos o los ámbitos y lugares que solemos frecuentar habitualmente. También dependiendo de cuales sean nuestros valores, nuestras ideologías o nuestros intereses, nos relacionaremos con unas personas o con otras, con las que compartamos nuestros mismos valores. Así es como se constituyen los colectivos identitarios.

Esta construcción de la identidad se irá conformando durante toda la vida del individuo. Como señala Almudena Hernando en el libro *Arqueología de la identidad*⁴, se puede diferenciar esta formación en tres fases sucesivas. En primer lugar, nos encontramos con la niñez y la adolescencia, en esta fase se inicia el desarrollo de nuestra personalidad, ya que es en la que más experimentamos y vivimos experiencias sin reflexionar con anterioridad, pero las decisiones que tomemos en esta etapa marcarán la construcción del individuo. Es una etapa en la que los sentimientos suelen tener un papel muy importante en nuestra toma de decisiones. factores externos a nuestro conocimiento, como la genética, el círculo social donde nos desenvolvemos, y por supuesto, la educación que hayamos recibido, pero estos son sólo algunos de los factores que nos ayudan a crear nuestra esencia.

³ Villa, Manuela. *Arte emergente en España*. Vaivén, Madrid, 2006. p. 8.

⁴ Hernando, Almudena. *Arqueología de la identidad*. Akal, Barcelona, 2002.

Al llegar a la madurez, la segunda etapa, es cuando comenzamos a responder y comprender la preguntas realizadas al comienzo de este epígrafe, es decir cuestiones como ¿quiénes somos?, ¿Qué nos hace distintos a lo demás? ¿Qué nos hace únicos como personas? En este punto de nuestra vida será cuando comenzaremos a identificarnos. Todo este ciclo se vería comprendido desde la juventud hasta casi entrada la vejez, que sería la tercera fase.

En el mundo de arte, esta esencia que nos caracteriza, esta identidad, se ha relacionado muchas veces con la temática del retrato debido a que el término “retrato”, en pintura, hace referencia a la representación de un sujeto, es decir, muestra la identidad de un individuo. El retrato, ha sido una temática muy recurrida, es así, como señala E. H. Gombrich, en su libro *Arte percepción y realidad*, que:

“El buen retrato implica aprehender lo esencial y separarlo de lo accidental, realizar un esquema de la persona abstrayendo su esencia”⁵.

Dentro de este proyecto, el concepto de identidad se encuentra ligado al de generación, ya que los integrantes de esta generación, tienen en común diferentes parámetros que los identifican como colectivo. El primero de ellos, es que los miembros de esta generación han nacido todos dentro de España entre los años 1990 y 1994, y que debido a sus intereses comunes, han decidido formarse académicamente dentro del mundo del arte. Previamente se han formado en sus respectivos institutos, para más tarde reunirse todos en el Grado de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

3.1.3 Generación nativa digital

Podríamos definir a los componentes de nuestro trabajo como generación, si atendemos a la RAE: *f. Conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación.*

Al referirnos a la generación objeto de nuestro estudio, podríamos decir que se trata de una generación “nativa digital”, término acuñado y divulgado por Marc Prensky, a través de su libro “Enseñanza nativos digitales”⁶, en el que definirá tanto el término nativo digital como el de inmigrante digital.

Siguiendo su teoría, se denomina nativo digital a todas aquellas personas que nacieron a partir de los años 80 hasta la actualidad, cuando ya empezó a existir una tecnología digital notablemente desarrollada y casi todas las personas podían disponer de ella.

⁵ Gombrich, Ernest. *Arte percepción y realidad*, Paidós Ibérica, Barcelona, 2007.

⁶ Prensky, Marc. “*Digital natives, digital immigrants*”. On the horizon, MCB University Press, Vol.9.nº5, Bradford, Octubre 2001.

Por el contrario, el término inmigrante digital hará referencia a todas aquellas personas que nacieron entre los años 40 y 80, ya que se considera que han sido, en cierta forma, “espectadores” de este cambio y desarrollo evolutivo de la tecnología.

La tecnología digital comenzó a desarrollarse con gran fuerza a partir del año 1978, es por esto por lo que se considera que las personas que nacieron a partir de 1979 y pudieron disfrutar dentro de su alcance de ordenadores y teléfonos móviles, podrían considerarse como nativos digitales. El mayor ejemplo de ello, es la diferencia tan notable que existe entre la destreza o habilidad que poseen las generaciones de niños y jóvenes actualmente; que prácticamente de manera innata consiguen manejar estos aparatos electrónicos sin casi ningún entrenamiento previo, frente a las notables dificultades que pueden tener sus padres o abuelos para conseguir hacerse a esta tecnología.

En relación con la generación representada en este proyecto, se trata de una generación nativa digital, puesto que todos sus integrantes han nacido a principios de los años 90. Por lo tanto, se trata de una generación que ha nacido sumergida desde su nacimiento en la tecnología.

En referencia al concepto de generación ligado al retrato, queremos destacar la obra de uno de los artistas más carismáticos del arte español contemporáneo, Guillermo Pérez Villalta. En concreto su retrato generacional, en el cual aparecían pintores como Carlos Alcolea, Carlos Franco, Rafael Pérez Mínguez, Gordillo o Aguirre, más una serie de críticos, marchands y amigos, sumando hasta un total de 22 personas, incluyendo un autorretrato del propio Pérez Villalta. Se trata del cuadro *Grupo de personas en un atrio o alegoría del arte y la vida o del presente y el futuro* (1975-1976). Pérez Villalta, retrata a la generación de artistas, críticos y galeristas asociada al fenómeno conocido como *Nueva figuración madrileña*, que tiene origen en Madrid durante la década de los años 1970 y la cual esta formada por individuos provenientes de diversos lugares del territorio nacional.



Figura 1

3.1.4 Hacia la Pintura digital

Entendemos como pintura digital, la técnica/medio que se emplea para representar imágenes mediante el uso del medio digital a través de *softwares* gráficos. Se trata de crear pinturas virtuales con la ayuda de herramientas digitales como pueden ser pinceles o paleta de colores.

Una de las mayores ventajas que ofrece el arte digital frente al tradicional, es la posibilidad de emplear una gran variedad de herramientas e instrumentos que aportan a las obras digitales un aspecto y comportamiento diferentes al que podríamos conseguir realizando las mismas obras por medios manuales.

Las características generales que ofrece el arte digital depende principalmente del software con el que se haya realizado su ejecución. Desde su gran Versatilidad podemos conseguir emular efectos propios de la acuarela, texturas, óleo, ...

Por lo que podríamos señalar que, la pintura digital no es tanto un medio de representación sino que podría considerarse como un nuevo medio que emula los medios existentes complementados con nuevas funciones. El proceso creativo que se sigue en la pintura digital es básicamente el mismo que se utilizaría de manera tradicional, a diferencia de su fisicidad. Los modos más usuales en los que se representa de manera física este tipo de pintura digital es mediante la impresión profesional, imprimiendo la obra en superficies como papel, lienzo o poliésteres, entre otros.

Como en todo tipo de práctica artística, la pintura digital tiene sus ventajas e inconvenientes. Mientras la pintura digital le proporciona al artista la facilidad de trabajar en un ambiente completamente organizado, el artista siempre tendrá más control sobre la técnica al sostener un pincel físico. Y aunque en el arte digital, nos sirvamos de *stylus* o lapiz digital, el trazo conseguido o la presión o destreza técnica que tengamos en nuestra muñeca, nuestra será reflejada al 100%.

Respecto a los problemas derivados de su capacidad de reproducción podría resolverse mediante un certificado SCU (certificado de unicidad estándar) ⁷

La pintura digital está creciendo principalmente gracias a la producción de obras artísticas, ya que es el medio dominante en el diseño conceptual para la realización de cinematografía o videojuegos. Los softwares de pintura digital más populares son: Corel Painter, ArtRage, Adobe Photoshop, y openCanvas, Adobe Illustrator, Krita, MyBrushes4 y GIMP. Estos softwares, le proporcionan a los artistas un interface similar

⁷ Redactado en el 2013, el cual puede ser voluntariamente adoptado por artistas y distribuidores de arte digital. El certificado contiene la declaración del artista de que él o ella son creadores totales y de cada parte de la obra. El artista promete ofrecer a la venta únicamente una presentación física de la obra, con la huella digital o firma clara y visible en pintura fresca o tinta en el frente. En la segunda versión (enero 2015), el portador digital y el derecho exclusivo de explotación de la obra son transferidos al comprador. El artista conserva una copia de vista para propósitos no comerciales. La apreciación económica del artista estará entonces, determinada por el mercado tradicional de arte digital original, posiblemente influenciado por el del mercado de impresiones.

al que dispone un pintor tradicional consistente en un lienzo, herramientas de pintura, paletas de mezcla y una gran variedad de colores.

En este campo, y dentro del arte tradicional contemporáneo destaca uno de los artistas más influyentes del siglo XX, el británico David Hockney. Considerado como uno de los maestros del pop-art, es un entusiasta de los avances de la tecnología como demostrará en su libro *El conocimiento secreto*. Unas circunstancias que lo han llevado a ser uno de los pioneros en trasladarse de la pintura convencional al medio digital, realizando pinturas de paisajes, retratos de familiares y amigos desde su Ipad o teléfono Iphone utilizando como pincel su dedo índice en un principio, para más tarde realizar obra en ordenador con el programa de Adobe Photoshop y la ayuda de una tableta digitalizadora.

Según Hockney, con ese medio se *"pierde textura física, pero se gana velocidad con el color, lo que es algo inusual. Con un pincel, todo sería mucho más lento ... Yo solía pensar que el ordenador era demasiado lento para un dibujante, uno terminaba una línea, y la computadora tenía un atraso de quince segundos, algo absurdo para quien dibuja, pero las cosas han mejorado y ahora le permite a uno dibujar muy libre y rápidamente utilizando además el color"*⁸.

3.2 REFERENTES

3.2.1 Gerhard Richter

El artista alemán Gerhard Richter nacido en Dresde en 1932, es uno de los creadores más influyentes en la segunda mitad del siglo XX. Fue alumno de Sigmar Polke en Dusseldorf y miembro fundador del Realismo capitalista, la versión satírica del Pop americano caracterizado por el uso de fotografías en la creación de imágenes.

Pero Richter es un pintor que no se limita a un único estilo, sino que ha experimentado con diversas poéticas basada en imágenes fotográficas desde la pintura realista al expresionismo abstracto. Sus temáticas van desde las clásicas vánitas o el retrato, a los temas conceptuales como su serie atlas o sus tablas de color.

Entre sus claves destacamos su investigación sobre la literalidad de la imágenes y el cuestionamiento de los límites de la pintura, asumiendo la capacidad de exactitud de un medio de reproducción/técnica y analizando las posibilidades de la pintura para encontrar una realidad propia⁹.

Debido al carácter de nuestro proyecto, la obra de Richter que ha despertado nuestro interés ha sido *48 retratos (1971-1972)*, en la que el autor integra retratos de destacados intelectuales evidenciando la inmensidad del tiempo.

⁸ Hockney, D. [comentarios sobre su obra] En EFE Londres. Actualizado 30/04/2009

⁹ Información extraída de: <https://www.gerhard-richter.com/en/biography>

La primera selección que realizó en un principio, en la que escogió a 270 personas entre filósofos, músicos, narradores, poetas, científicos y naturalistas reconocidos, quedó reducida a una selección de 48 retratos, todos ellos europeos o norteamericanos que habían nacido entre los siglos XIX o XX. Para encontrar imágenes de los rostros de estas personas, Richter recurrió a los retratos reproducidos en blanco y negro de los libros de historia.

Una vez realizados, los presentó colocados en fila, al mismo nivel, y ordenados en función de la posición en la que estaban orientados los rostros, lo que producía un dinamismo entre las miradas. El conjunto parte del centro donde se encuentra Frank Kafka, y se distribuye hacia los extremos siguiendo la dirección de las miradas.



Figura 2

3.2.2 Juan Francisco Casas

Juan Francisco Casas nació en La Carolina, (Jaén, 1976) y fue un brillante estudiante. Se licenció en Bellas Artes por la Universidad de Granada en 1999 como primero de su promoción obteniendo el Premio Nacional de Fin de Carrera del Ministerio de Educación y Ciencia al mejor expediente universitario de España.

La obra de Casas se encuentra representada y ha sido expuesta en importantes colecciones como el Museo ARTIUM, el Museo ABC, la Colección del Ministerio de Asuntos Exteriores, la Colección de la Junta de Andalucía, la Colección de la Real Academia de España en Roma, así como en colecciones privadas de todo el mundo.

Sus retratos, causan un gran impacto en el espectador desde el primer momento, debido a que realiza un dibujo basado en una técnica hiperrealista. La herramienta que utiliza principalmente en sus obras es un bolígrafo Bic.

De este artista lo que nos interesa y aporta para nuestro proyecto es el dominio que posee sobre el claroscuro y la solución que realiza a partir de líneas y tramas para lograr un resultado tan sorprendente y realista.

Otras de las claves que compartimos con Casas, es el interés que muestra por las personas con las que comparte su vida, y el carácter autobiográfico de su obra. En nuestro caso el objetivo es el retrato de las personas con las que he convivido durante cuatro años.

Si nos centramos en alguna de sus obras destacaríamos las pertenecientes a la serie

de Autopic. En estas obras serán los propios modelos los que se han realizado las fotografías y se las han remitido posteriormente. Otra característica que compartimos ya que como se ha mencionado anteriormente, Hemos recurrido a esta estrategia con el objetivo de que los retratados en cierta manera se muestren tal y como ellos se ven o se identifican, o como les gustaría ser representados.

Para finalizar, recogemos una representativa cita del autor con la que nos identificamos.

“ Nunca me ha interesado el paisaje o el bodegón, me atraen las personas y al final qué mejor que retratar a las personas con las que compartes tu vida. De alguna forma, cuento mi vida a través de las personas que han pasado por ella. Para mí es lo más importante”¹⁰.



Figura 3

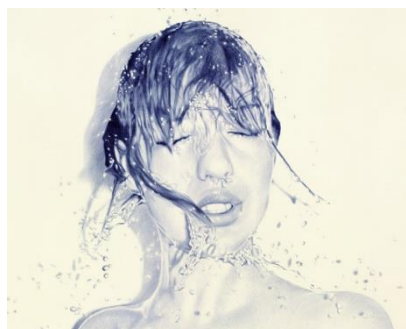


Figura 4



Figura 5

3.2.3 Gabriel Moreno

Gabriel moreno es un artista que desarrolla su trabajo en el campo de la ilustración, el grabado y la pintura. Se licenció en Bellas Artes en la Universidad de Sevilla en el año 1998. A partir de este momento comenzará a trabajar en diferentes estudios de diseño y agencias de publicidad de Andalucía, hasta que en 2004 se trasladó a Madrid. En 2007 considerado uno de los 20 nuevos talentos de la ilustración por la revista *Computer Arts*.

Actualmente es uno de los jóvenes valores en este campo, ha trabajado con gran parte de las grandes agencias nacionales de publicidad y ha publicado trabajos en publicaciones internacionales, convirtiéndose así en uno de los ilustradores más demandados.

Su obra, está especializada en el género del retrato, en gran medida de género femenino, aunque también introduce animales y rostros masculinos. Entre los medios

¹⁰ Casas, JF. Entrevista en *Input Magazine*. 2014. Información extraída de: <http://www.input.es/output/casas>

en los que trabaja destaca el grabado y aunque también emplea otras herramientas como lápiz, la tinta, el rotulador, la acuarela y el arte digital.

Para nuestro trabajo ha sido un gran referente tanto por los recursos artísticos que utiliza, como el efecto de la doble exposición digital y la manera en la que emplea la línea y la mancha para crear el volumen mediante los diversos materiales que emplea.

También ha sido interesante estudiar como fusiona el diseño y la ilustración creando complejas composiciones que dotan a la obra de una visión de conjunto, con un estilo que mezcla recursos propios de estilos como el hiperrealismo o el expresionismo, evocando de este modo un particular mundo onírico y fantástico.



Figura 6

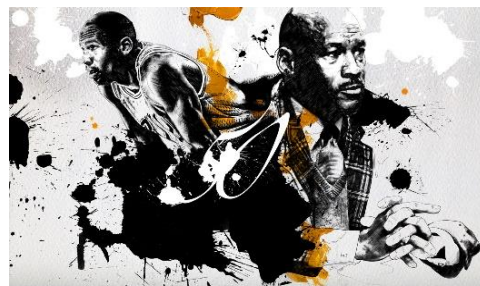


Figura 7

3.2.4 David Despau

David Despau es un ilustrador español nacido en Madrid en el año 1972. Comenzó sus estudios universitarios en la carrera de arquitectura, pero finalmente se licenció en Bellas Artes, especializado en la rama de diseño. Desde entonces, Despau ha trabajado en el mundo del diseño gráfico y la publicidad.

Principalmente trabaja de ilustrador *freelance*, aunque también ha ejercido el cargo de director creativo y director de arte en varias agencias de publicidad digital. Despau ha trabajado para grandes marcas como Renault, Telefónica, Vodafone, Playboy y Bosch entre otras. Y también para una gran cantidad de prestigiosas revistas como: *Time*, *The New Yorker*, la revista *ESPN*, *Car & Driver*, *Bazar de Harper*, *Sports Illustrated*, *Procyling*. A demás, entre sus clientes se encuentra marcas como Porsche, Kinder, Burton, DC Comics, Warner Bros o Coty Francia.

Ha sido reconocido recientemente por la famosa publicación de Taschen *100 Ilustradores* (2013) como uno de los autores internacionales más influyentes de la última década. Algunas de sus obras han sido incluidas en publicaciones como *La Ilustración Ahora*, *Ilusorio 3* (Gestalten), *200 mejores ilustradores* (Luezers) o *Retratos* (Taschen).

En referencia a su obra, destaca la gran habilidad que posee para el dibujo y la destreza que demuestra en la resolución de los detalles aportando una notable



Figura 8

expresión a sus personajes.

La combinación que utiliza entre la imagen y la tipografía, dotan a sus obras de un gran ritmo visual. En cuanto a la técnica empleada, trabaja principalmente realizando un primer esbozo a lápiz para posteriormente, trabajar los detalles de manera independiente para unificarlos todo más adelante técnicas digitales.

La obra de Despau plantea unas combinaciones entre tipografía e imagen de gran dinamismo que nos ha hecho reflexionar sobre nuestras composiciones.



Figura 9



Figura 10



Figura 11

3.3 PRODUCCIÓN DE LA OBRA

Nuestro proyecto presenta una serie de siete retratos digitales protagonizados por compañeros de la facultad de Bellas Artes de mi promoción (2012-2016).

En la primera parte de la producción de esta obra, se ha partido de fotografías en formato digital realizadas por los propios retratados con el fin de que aporten un carácter a la obra, representándose a sí mismos tal y como ellos se identifican.

A partir de este punto, se les pidió a los retratados que proporcionasen también una selección de sus trabajos con los que más identificados se sintiesen de todos los que han realizado a lo largo de estos cuatro años de carrera. A demás, también se les solicitó que nos comentasen algunas características notables de ellos, aunque no estuviesen directamente relacionadas con el mundo del arte.

Una vez recopilada toda esta información sobre los primeros compañeros que iban a ser retratados, se procedió a pensar en como podríamos representar a cada uno de ellos, ya que con los perfiles y características tan variados que manifestaban cada uno de ellos. Aunque pertenezcan a la misma generación se presentaban una gran diversidad que intentamos aunar buscando la manera de poder crear una estética común que pudiese conformar dentro de la serie una visión conjunta de unidad.

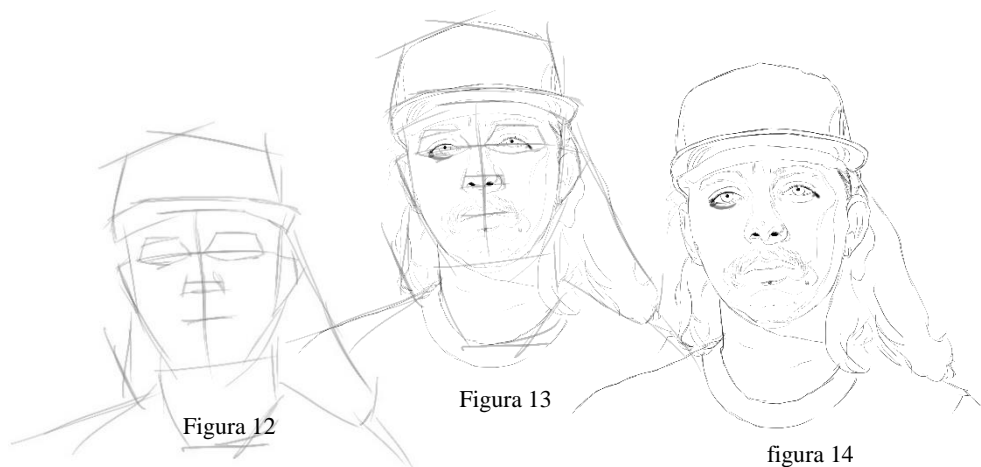
Es en este punto cuando pensamos en recurrir a las claves procedentes del diseño para de esta manera poder crear una coherencia conceptual al grupo.

Una vez planteadas las líneas generales procedimos a realizar la obra. Para la explicación de todo el proceso que se ha seguido para la realización del retrato digital, vamos a tomar como referencia uno de los siete retratos realizados. En este caso, el que vamos a tomar como referencia el retrato de Carlos Royal Hernández.

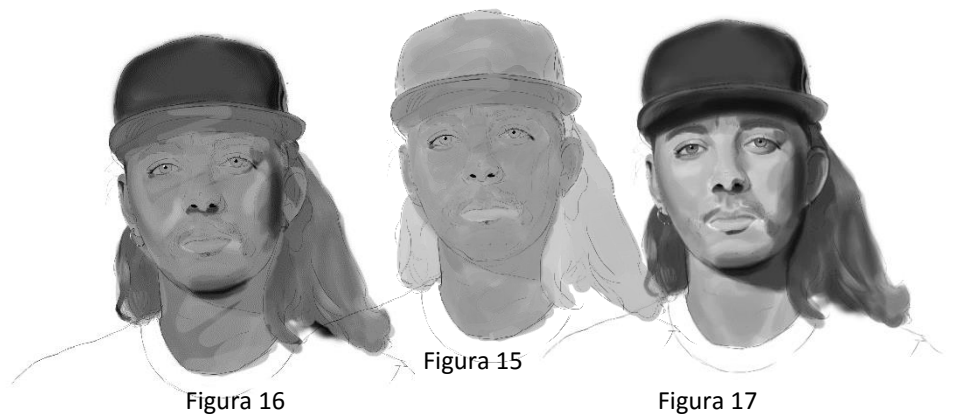
En primer lugar nos basamos en las fotografías para realizar un encaje muy simple de las proporciones de los retratados en un tono gris medio.

Una vez se ha realizado este primer encaje, procedimos a visualizar la fotografía en otra ventana en un segundo monitor para poder realizar todo el dibujo del retratado en una capa superpuesta con un color negro con opacidad al 100%.

Cuando ya hemos realizado el dibujo del rostro, se procede a ocultar la primera capa donde se encuentra el encaje previo y se finaliza por completo todo el trazado del rostro, con diferentes grosores de línea buscando la tridimensionalidad del dibujo.



Estas tres fases, son las que conformarían la primera parte de la realización del retrato. A partir de este punto se comienza a realizar, según lo aprendido en la carrera, a realizar un estudio de volúmenes a través del claroscuro comenzando por los tonos medios. Posteriormente añadiremos las luces y las sombras buscando el modelado del volumen del rostro comenzando por manchas más grandes hasta centrarse en los pequeños detalles.



A la hora de profundizar en la forma y los detalles del sujeto es cuando se comienza a trabajar a fondo en el proyecto y cuando se desarrolla en uno de los objetivos principales de este trabajo, la experimentación en la técnica de la pintura digital. A partir de este punto, se emplean una gran diversidad de pinceles tanto creados estableciendo nuestros propios parámetros, como los pinceles que vienen por defecto en Adobe Photoshop, pudiendo aplicar también diferentes texturas, durezas, dispersiones etc.

Paralelamente al trabajo con los pinceles se refiere se comienza a experimentar con parámetros de opacidad y flujo, los cuales son esenciales para poder conseguir los efectos deseados. Otro de los recursos que hemos empleado en este proyecto han sido los modos o tipos de capa.

A continuación se procederá a analiza cada una de estas herramientas y parámetros empleados en la realización de la obra.

En primer lugar hablamos de los términos de opacidad y flujo. Aunque aparentemente sirven para lo mismo no es así, ya que si se trabaja a una opacidad por ejemplo del 30% y realizamos un trazo sin levantar la mano de la superficie de la tableta y pasamos varias veces sobre el trazo realizado anteriormente, este no se verá modificado. Para ello tendríamos que interrumpir la acción levantando la mano y volver a repasar ese trazado otra vez para que este se viese modificado, adquiriendo mayor oscuridad. Sin embargo, si trabajamos con un flujo del 30% y realizamos esta misma operación, en cada pasada que se vuelva a realizar sobre el trazado anterior, este irá adquiriendo más densidad y opacidad a cada pasada que se realice.



Figura 18

Otro de los parámetros que utilizamos es el modo de fusión de las capas. Existen veintisiete modos distintos, y los podríamos agrupar del siguiente modo. En primer lugar se encontrarían los de modo normal con dos tipos. A continuación están los modos oscurecer y aclarar con cinco tipos diferentes dentro de cada uno de ellos. Dentro de los grupos de modos de fusión, el más extenso es el de contraste, con siete tipos diferentes. Por último, encontramos los grupos de inversión, cancelación y componentes, con dos, dos, y cuatro tipos respectivamente.

Cualquier cambio que se realice utilizando los modos de fusión es paramétrico. Es decir, los cambios no son destructivos y siempre puedes volver a los ajustes del modo de fusión y hacer los cambios necesarios sin dañar los píxeles de la imagen original. También se pueden ajustar estos con la opacidad y relleno de capa, para hacerlos más o menos translúcidos.

En cuanto a los pinceles, existen un gran número de posibilidades, por lo que es difícil llegar a emplearlos todos. Es por esta razón que después de trabajar durante un periodo de tiempo y experimentar con ellos, se creará una paleta adecuada al resultado que estamos buscando. En nuestro caso, hemos optado por un pincel básico que aumenta y disminuye su dureza, y que mediante la presión que se ejerce al dibujar con el bolígrafo digital sobre la tableta, varía la opacidad y el grosor de la línea/mancha.

Cuando ya hemos realizado todas las manchas que forman el conjunto del retrato, se emplean otros tipos de herramientas, como el aerógrafo, que lo empleamos para suavizar los diferentes planos que se hayan podido superponer y que busquemos difuminar.

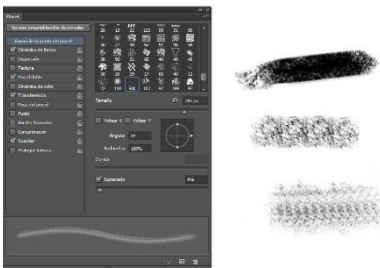


Figura 19

Otra de las herramientas que más se han empleado en el trabajo, una vez realizado todo el modelado del rostro, son los pinceles con texturas. En esta ocasión se han utilizado tres tipos diferentes para poder simular, en la medida de lo posible, la textura de la piel. Estos pinceles se van utilizando meticulosamente, para aplicar las luces. Mediante la variación de los parámetros anteriormente mencionados, como son la opacidad y el flujo, iremos ajustando el aspecto del rostro hasta conseguir el mayor realismo posible.

También se ha creado un pincel específico para la realización del cabello, empleado en los cabellos largos, más numerosos en los retratos femeninos, ya que no deseábamos realizar un trabajo al detalle pelo a pelo, sino que partiendo de manchas generales con los diferentes tonos de gris se ha creado el volumen para después con este pincel aplicar la textura del pelo. Dentro de este apartado para pinceles de pelo, también se ha utilizado otro pincel diferente al del cabello para la realización de las barbas y bigotes de los rostros masculinos.



Figura 20



Figura 21

Una vez que se ha finalizado el trabajo del rostro y el cabello del retratado, se procede a incluir dentro de éste, las características o algunas de las obras más representativas que se habían recopilado al comienzo de este proyecto. Estas

características que se han adjuntado más tarde, o bien se colocan las imágenes conforme han sido realizadas, o se dibuja a partir de ellas para introducirlas o integrarlas de manera óptima. Para realizar esta operación, en primer lugar hemos adjuntado la imagen dentro del proyecto de Photoshop para posteriormente ajustarla a la medida que consideremos oportuna, aunque esta siempre podrá ser modificada posteriormente.

Una vez están colocadas todas las imágenes que representan las características de los retratados, se empieza a trabajar el conjunto para adecuar e integrar los diferentes elementos compositivos de la obra.

A continuación, se utilizan varios pinceles simulando aguadas de acuarela, para la realización del fondo de la obra, aportándole así un mayor dinamismo y unidad al conjunto.

Estos son algunos detalles de fragmentos de los retratos:



Figura 22



Figura 23



Figura 24

La idea principal de este proyecto es representar alrededor de 15 retratos de los miembros pertenecientes a esta generación. Pero para la presentación del TFG, se va a realizar solamente la representación de 7 de ellos, con el fin de que en un tiempo no muy lejano, se pueda llegar a completar el resto de retratos que se habían pensado desde un principio.

A continuación, se procede a explicar brevemente algunas de las claves que encierran estos siete retratos:

En primer lugar, Alfonso Gavilán Sanchez. La gran parte de su obra está enfocada a la fotografía. Dentro de este campo él se identifica con el género de Lifestyle.

El lifestyle, es un estilo de imagen que parte de las claves de la fotografía *Homemade*¹¹ con una intención diferente a la de un fotógrafo amateur. Este estilo de fotografía se caracteriza por generar imágenes espontáneas, naturales y frescas de viajes o vivencias que posteriormente son comercializadas por marcas de ropa, principalmente. Gavilán, También está realizando paralelamente otro proyecto relacionado con la fotografía de espacio / naturaleza, en la que también intervienen modelos principalmente femeninos. En cuanto a la técnica y materiales que utiliza, podemos encontrar dos cuerpos de cámara, por un lado una Canon 7D formato APSC y una Canon 6D con formato *Full Frame*. La óptica empleada es un Objetivo de Sigma 25/35 mm f 2.

El segundo retrato está dedicado a Sergio Alizadeh, que se encuentra actualmente realizando sus estudios en Palermo. También efoca casi toda su obra hacia el campo de la fotografía. Principalmente se relaciona con el retrato fotográfico, sobre todo en el que aparecen rostros femeninos, aunque también realiza retratos masculino pero en menos medida. Alizadeh, busca en su fotografía captar el instante en el que el modelo se siente agusto, esta comodo y se crean un vinculos o relaciones entre el retratado y el fotógrafo. Ahí es cuando verdaderamente empieza su fotografía. La mayoría de sus retratos captan instantes en el que los modelos salen sonriendo, reflejando positivismo y una sensación de felicidad que se transmite al espectador. En cuanto a la técnica, suele trabajar casi siempre con una DSRL Canon 700 D y una óptica 50 mm 1.8 también de la marca Canon.

Ricardo Díaz es un compañero que actualmente vive y trabaja en Australia. Finalizó su TFG a mediados de este curso y decidió trasladarse a Sidney a “buscarse la vida”, por lo que podríamos decir que es el primer candidato a artista emergente de los que estamos tratando. En cuanto a su obra, realiza una crítica hacia las derivaciones que se están produciendo en torno al fenómeno de las redes sociales mediante la mezcla de diferentes técnicas artísticas como son el collage, la pintura digital, la acuarela, el óleo, el acrílico, la encáustica , la fotografía o el video. El objetivo principal que persigue es exponer la verdadera torpeza de nuestra naturaleza humana a través de un formato

¹¹ Estilo de fotografía casero.

actual como proyecciones, impresiones digitales, etc... Siempre utilizando la ironía como género.

Otro de los miembros pertenecientes a esta serie, es Carlos Royal Hernández, compañero que actualmente está estudiando mediante el programa de erasmus en Palermo. Su obra se identifica principalmente con el género del diseño y la ilustración. Royal enfoca su obra hacia lo experimental dentro del diseño mediante técnicas como el collage, en la que mezcla textos con imagen fotográfica de todo tipo, abarcando desde temas religiosos a relacionados con la cocina, las flores, o con ilustradores y fotógrafos. Podríamos definir su trabajo como diseño abstracto. Actualmente está trabajando en la maquetación de un libro para la ilustradora Alba Jiménez, a quien pertenecen las dos ilustraciones de *Star Wars* que aparecen de fondo en su retrato.

Entre las autoras incluimos a María José Candela, alumna que enfoca su obra hacia la dirección artística/creativa, empleando la fotografía como medio de expresión basándose en las nuevas tecnologías como las webcams, la cámara del móvil, y cámaras reflex. Candela, dentro de su fotografía es la protagonista principal de sus fotografías ya que la mayoría de sus obras son autorretratos o fotografías realizadas por terceras personas en las que aparece como modelo. Dentro de su obra se puede apreciar una gran influencia por el mundo nipón, en concreto el *anime*, haciendo en ocasiones un *cosplay* de algunos de sus personajes preferidos.

María Dolz, orienta principalmente su trabajo hacia la pintura como medio de representación, sirviéndose tanto de la técnica de acrílico como del óleo o la acuarela. Aunque recientemente ha comenzado a desarrollar su obra en el campo fotográfico. La mayoría de sus obras están relacionadas con el género del retrato, tanto en sus cuadros como en sus fotografías, aunque comenzó siendo todo muy figurativo, poco a poco ha ido introduciendo cierto grado de abstracción dentro de sus obras.

Y por último, el autor del TFG Víctor Sanchis. Es multidisciplinar, especialmente interesado en la fotografía y el vídeo digital orientado al diseño o la ilustración. Principalmente su obra está relacionada con el retrato o con las personas, aunque también ha realizado trabajos de ilustración infantil, pintura mural y de producción y edición de vídeo para Dj'S. Para el medio fotografía cuenta con una cámara Canon EOS 70 D y un objetivo 50 mm 1.8 STM también de la marca Canon. En cuanto a la ilustración y el diseño gráfico, trabaja tanto en formato digital como en el medio tradicional. En el formato físico suele trabajar con grafitos, acuarela y tinta principalmente, digitalizando las obras para retocar colores o seguir construyendo la imagen a modo de collage. En el formato digital trabaja el género del retrato.

Todo este grupo de personas que se ha mencionado anteriormente, conformaría una parte, del grupo que forma la generación de estudiantes que se busca retratar en nuestro proyecto.



Figura 25



Figura 26

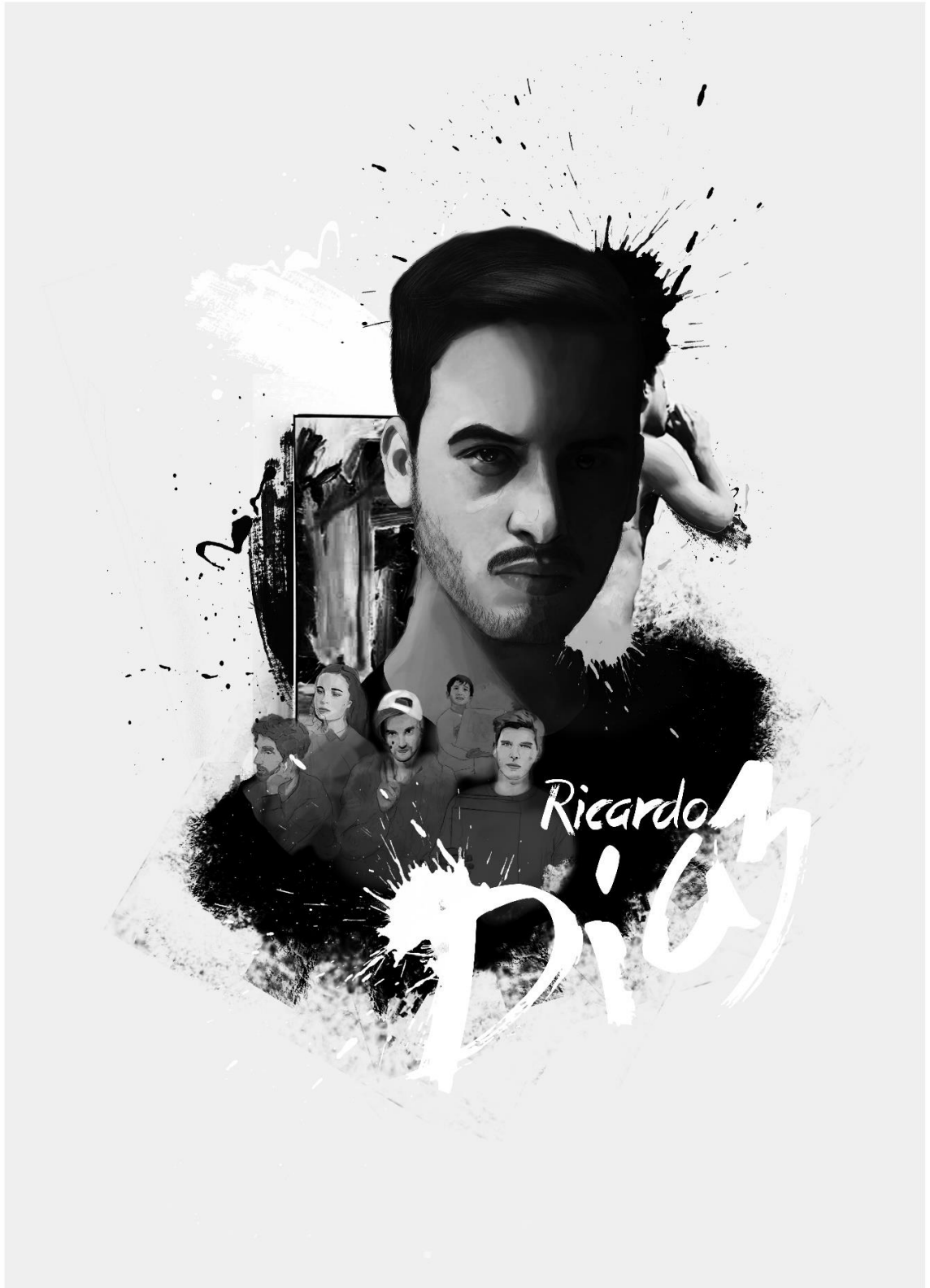


Figura 27



Figura 28

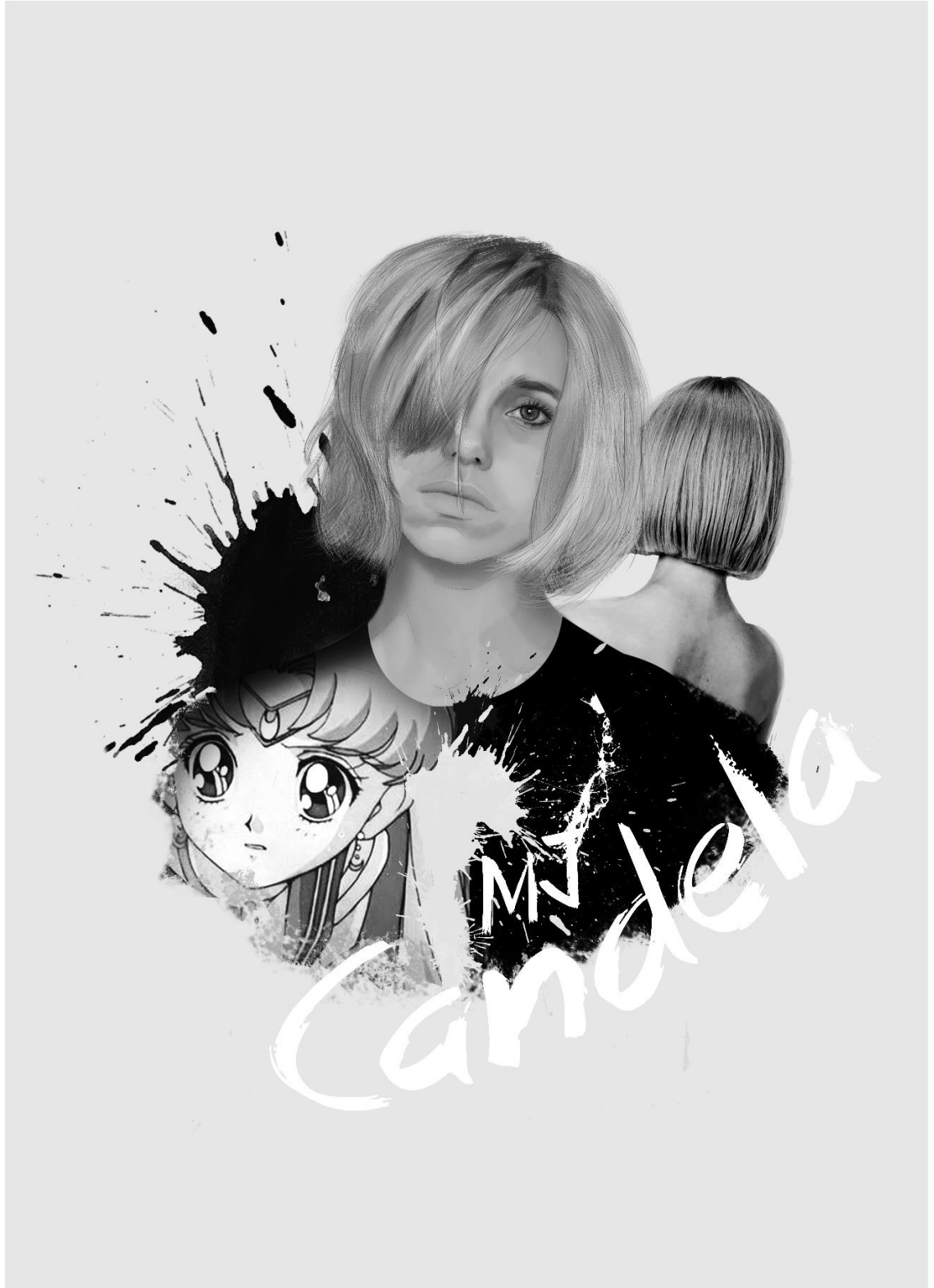


Figura 29



Figura 30



Figura 31

4.CONCLUSIONES

Tras finalizar este proyecto, y atendiendo a los objetivos que se plantearon al comienzo, podemos concluir que entendemos que los hemos alcanzado satisfactoriamente.

El primero de estos objetivos era Integrar y desarrollar los conocimientos adquiridos durante el período formativo del Grado de Bellas Artes. A nuestro parecer, valoramos que se ha cumplido correctamente, ya que sobre todo en la parte práctica, se ha hecho uso de todos estos conocimientos aprendidos durante estos cuatro años para poder representar de un modo profesional a los retratados. En cuanto a la parte teórica, hemos desarrollado nuestro proyecto siguiendo las directrices marcadas.

En segundo lugar teníamos como objetivo la realización de un retrato generacional, en concreto de mi generación. Perteneciente al grupo de estudiantes que comenzaron sus estudios en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia en el año 2012 y que finalizan sus estudios en el presente año. Aunque sólo se hayan realizado 7 retratos de un conjunto de quince, estamos satisfechos con los resultados y nos encontramos motivados para finalizar toda la serie pensada desde el inicio.

Podemos señalar que el el tercer y cuarto objetivo estaban estrechamente relacionados, ya que planteábamos realizar retratos a partir de fotografías y en experimentar en la técnica de la pintura digital mediante el software de Adobe Photoshop. Por lo que estimamos que en este punto podría ser en el que más hemos profundizado. Gracias a la experimentación, se han logrado obtener unos conocimientos sobre el programa y sobre la pintura digital, a demás de profundizar en la representación de retratos y en el estudio de la forma, que nos han sorprendido gratamente y que esperamos seguir desarrollando.

El último de los objetivos buscaba profundizar en el estudio de términos como artista emergente y relacionarlos con la generación retratada. Considero que en el primer apartado del marco conceptual, el *retrato del artista emergente*, se ha tratado este tema y se ha relacionado con la que consideramos que es la generación de artistas emergentes dentro de la facultad de Bellas Artes.

Por todo ello, el alcance de los objetivos y el resultado de este proyecto ha supuesto un descubrimiento y un punto de partida que está encaminado a continuar con la investigación de la técnica de la pintura digital y con la creación de retratos realistas con un lenguaje basado en el diseño y la ilustración.

5.BIBLIOGRAFÍA

MARTINEZ-ARTERO, Rosa. *El retrato: del sujeto en el retrato*. Montesinos, Valencia, 2004.

GUASCH, Anna Maria. *Arte y Archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal, Barcelona, 2011.

GALIENNE y PIERRE FRANCASTEL. *El retrato*. Cátedra, Madrid, 1978.

HOWARD GARDNER y KATIE DAVIS. *La generación App: Como los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad e imaginación en el mundo digital*. Paidós Ibérica, Barcelona, 2014.

GOMBRICH. Ernest. *Arte percepción y realidad*, Paidós Ibérica, Barcelona, 2007.

HERNANDO, Almudena. *Arqueología de la identidad*. Akal, Madrid, 2002.

PRENSKY, Marc. *Digital natives, digital immigrants*. On the horizon, MCB University Press, Vol.9.nº5 2001.

VILLA, Manuela. *Arte emergente en España*. Vaivén, Madrid, 2006.

WEB

JUAN FRANCISCO CASAS. Página oficial. [Consulta 2016-05-12] Disponible en: <http://www.juanfranciscocasas.com>

INPUT MAGAZINE. Juan Francisco Casas: «Siempre he entendido el arte como algo no elitista». España [Consulta 2016-05-12] Disponible en: <http://www.input.es/output/casas>

DAVID DESPAU. Página oficial. [Consulta 2016-05-17] Disponible en: <http://despau.com>

RTVE. Los cien mejores ilustradores del mundo. 02-02-2014 [Consulta 2016-04-28] Disponible en: <http://www.rtve.es/noticias/20140202/cien-mejores-ilustradores-del-mundo/867400.shtml>

GERHARD RICHTER. Página oficial. [Consulta 2016-05-08] Disponible en: <https://www.gerhard-richter.com>

MUSEO REINA SOFÍA. Página oficial. Gerhard Richter [Consulta 2016-05-08] Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/gerhard-richter>

ABC. [Consulta 2016-06-02] Disponible en: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-30-04-2009/abc/Cultura/david-hockney-presume-ahora-de-pintar-con-el-iphone_92559061851.html

MUSEO REINA SOFÍA. Página oficial. Guillermo Perez Villata [Consulta 2016-05-25] Disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/grupo-personas-atrion-o-alegoria-arte-vida-o-presente-futuro>

3. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1: *Grupo de personas en un atrio o alegoría del arte y la vida o del presente y el futuro* (1975-1976), Guillermo Perez Villalta. Extraída de Museoreinasofia.es.

Figura 2: *48 Portraits* (1971-1972), Gerhard Richter. Extraída de Gerhard-richter.com.

Figura 3: *Is hard to be an artist* (2012), Juan Francisco Casas. Extraída de Juanfranciscocasas.com.

Figura 4: *Aquafan* (2008), Juan Francisco Casas. Extraída de Juanfranciscocasas.com.

Figura 5: *From the deep of my heart* (2012), Juan Francisco Casas. Extraída de Juanfranciscocasas.com.

Figura 6: *Vita* (2014), Gabriel Moreno. Extraída de Gabrielmorono.com

Figura 7: *Jordan 50th Birthday* (2014), Gabriel Moreno. Extraída de Gabrielmorono.com.

Figura 8: *Star Trek 50th Anniversary*, David Despau. Extraída de Daviddespau.com.

Figura 9: *Celebrities*, David Despau. Extraída de Daviddespau.com.

Figura 10: *Noble project*, David Despau. Extraída de Daviddespau.com.

Figura 11: *Wonder Woman*, David Despau. Extraída de Daviddespau.com.

Figura 12: Encaje del retrato a partir de la fotografía.

Figura 13: Realización de la línea gráfica del retrato.

Figura 14: Finalización de la línea gráfica del retrato.

Figura 15: Tono medio en el retrato.

Figura 16: Comienzo de luces y sombras en el retrato.

Figura 17: Acercamiento a los detalles a partir de luces y sombras

Figura 18: Modos de fusión de capa en Adobe Photoshop.

Figura 19: Pinceles utilizados para la textura de la piel.

Figura 20: Pincel utilizado para la creación del cabello.

Figura 21: Pincel empleado para la realización del vello facial.

Figura 22: Sanchis, V. Detalles del retrato de Carlos Royal.

Figura 23: Sanchis, V. Detalles del retrato de Carlos Royal.

Figura 24: Sanchis, V. Detalles del retrato de Carlos Royal.

Figura 25: Sanchis, V. Retrato de Alfonso Gavilán. Pintura digital, 2016.

Figura 26: Sanchis, V. Retrato de Sergio Alizadeh. Pintura digital, 2016.

Figura 27: Sanchis, V. Retrato de Ricardo Díaz. Pintura digital, 2016.

Figura 28: Sanchis, V. Retrato Carlos Royal. Pintura digital, 2016.

Figura 29: Sanchis, V. Retrato de María José Candela. Pintura digital, 2016.

Figura 30: Sanchis, V. Retrato de María Dolz. Pintura digital, 2016.

Figura 31: Sanchis, V. Retrato de Víctor Sanchis. Pintura digital, 2016.

